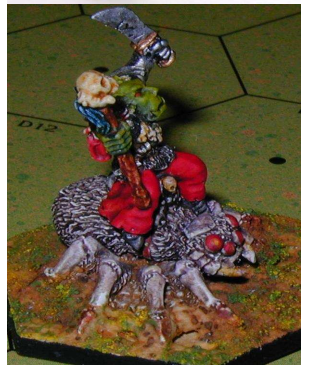
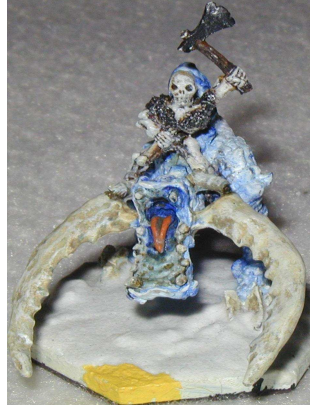


# DEMONWORLD

## COMPENDIUM



# COMPENDIUM DEMONWORLD

2<sup>nd</sup>e Edition / Version du 12 septembre 2010

## Version Originale

Ingo Martin, Dirk Kias, Christian Reznicek, Thomas Büttner, Michael Kawohl

## Traduction

Eric « Arhnyel » De Monte, Jean-Marc « Popidus » Danty

## Relecture

Frédéric « Orcrose » Blécua, Hervé Masson, Karl « Valérius » Vulliez et tous les membres de la mailing-list [DWV2FR@yahoogroupes.fr](mailto:DWV2FR@yahoogroupes.fr)

## Mise en page

Eric « Arhnyel » De Monte

## Couverture

Photos et figurines de nombreux joueurs dont Igor « Khaibar » Pouillon, Hervé Masson, Bruno « Foutrox » Blancheton, Nicolas Daniel, Eric « Arhnyel » De Monte, Tiago Cavaco, Natacha « Folielfe » Behaghel, David Goasdoué...

## Logo

Greg Cervall, Philippe Mouret

## Illustrations intérieures

Ingo Martin

## Remerciements

Nous tenons à remercier Asmodée ([www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)) et Hobby Products ([www.hobbyproducts.com](http://www.hobbyproducts.com)), ainsi que les membres de la mailing-list [demonworld@yahoogroupes.fr](mailto:demonworld@yahoogroupes.fr) pour leur aide et leur soutien.

All rights reserved. Reproduction of the material in this publication for the purposes of personal or corporate profit, by photographic, electronic, or other methods of retrieval is strictly prohibited.

DEMONWORLD™ and the DEMONWORLD™ logo are registered trademarks of HOBBY PRODUCTS GmbH. DEMONWORLD™ and its connected imagery © 1994, 1997 by HOBBY PRODUCTS GmbH.

Tous droits réservés. La reproduction de cette publication par un particulier ou une société (par moyen photographique, électronique ou autre) est strictement interdite.

DEMONWORLD™ et le logo DEMONWORLD™ sont des marques déposées par HOBBY PRODUCTS GmbH. DEMONWORLD™ et son univers de jeu est © 1994, 1997 by HOBBY PRODUCTS GmbH.

# SOMMAIRE

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Eléments de terrain.....             | 3  |
| Dents de dragon.....                 | 3  |
| Pieux.....                           | 5  |
| Mantelets.....                       | 6  |
| Familiers.....                       | 8  |
| Familier de sortilège.....           | 8  |
| Familier de protection.....          | 9  |
| Familier de magie.....               | 9  |
| Familier volant.....                 | 9  |
| Objets génériques.....               | 11 |
| La Bannière de Courage.....          | 11 |
| L'Etendard de Fureur.....            | 11 |
| L'Etendard Etincelant.....           | 11 |
| La Bannière de la Mort Patiente..... | 11 |
| La Bannière du Dragon.....           | 11 |
| L'Epée de Promptitude.....           | 11 |
| La Dent Déchireuse.....              | 11 |
| La Hache-Foudre.....                 | 12 |
| L'Epée des Berserkers.....           | 12 |
| La Hache d'Artor.....                | 12 |
| La Potion de Guérison.....           | 12 |
| La Baguette de Gadanor.....          | 12 |
| La Potion de Sagesse.....            | 12 |
| Le Diadème d'Urgh.....               | 12 |
| Les Flèches Magiques.....            | 12 |
| Les Carreaux de Tonnerre.....        | 13 |
| Les Plumes de Griffon.....           | 13 |
| La Corne de Destruction.....         | 13 |
| Le Tambour des Morts Courageux.....  | 13 |
| La Corne des Tempêtes.....           | 13 |
| L'Amulette Bleue.....                | 13 |
| L'Anneau de Darrak.....              | 14 |
| Reflét.....                          | 14 |
| Le Bracelet de Métamorphose.....     | 14 |
| La Pierre Mystique de Melfuro.....   | 15 |
| La Coiffe de Sikanur.....            | 15 |
| Le Manteau de Mogo.....              | 15 |



## ELEMENTS DE TERRAINS

Il est rare qu'une bataille éclate simplement parce que deux armées se rencontrent par hasard. Le plus souvent, l'une d'elles sera l'assaillant, alors que l'autre défendra son pays et aura donc pris possession du champ de bataille avant son adversaire et aura donc eu le temps de le préparer. Il arrive également très souvent que l'armée la plus faible espère pouvoir tirer parti des obstacles naturels pour épuiser l'adversaire dans une guerre de « tranchées ».

A cette fin, on utilise souvent sur le champ de bataille des pieux, des mantelets ou des dents de dragons qui peuvent être désignés par le terme de « protections ». Les règles suivantes vous permettent de simuler ces possibilités dans une partie de DEMONWORLD.

Les « éléments de terrain » et constructions décrits ci-dessous peuvent être utilisés par tous les peuples de DEMONWORLD, tant qu'aucune description ne spécifie le contraire. C'est pourquoi, à côté de la catégorie « Eléments de Terrains », leurs cartes de recrutement comportent la mention « Tous » (au lieu du nom d'un peuple en particulier).

**Les mantelets et les dents de dragon transportés par une unité peuvent toujours être utilisés par tous les participants à une bataille. Les points de valeur dépensés doivent être comptabilisés dans la catégorie à laquelle appartient l'unité transportant l'élément en question.**

Cependant, deux des éléments décrits ici ne peuvent être utilisés que lorsque l'armée est en position défensive et a donc atteint le champ de bataille avant son adversaire – « l'envahisseur » - pour pouvoir y installer les pièges souhaités.

**Les pieux et les dents de dragon mis en place avant le début de la partie hors de la zone de déploiement ne peuvent être utilisés que par le défenseur.**

L'identité de l'assaillant et du défenseur sont le plus souvent évidentes dans une bataille s'inscrivant dans le cadre d'une campagne et peuvent aussi être précisé dans un scénario. Naturellement, vous êtes également libre de vous mettre d'accord avec votre adversaire pour savoir qui a la possibilité d'utiliser des éléments de terrain lors d'une bataille. Toutefois, une bataille sans « contexte narratif » ne permet pas de déterminer l'assaillant et le défenseur, alors qu'en toute logique les deux joueurs ne peuvent utiliser de la même façon les éléments de terrain.

**Si, lors d'une bataille, les deux joueurs veulent utiliser des pieux ou des dents de dragon avant le début de la partie hors de leurs zones de déploiement, chacun lance un D6 et ajoute au résultat obtenu le nombre d'\* de son meilleur commandant (uniquement). Le joueur obtenant le résultat le plus élevé a le droit d'utiliser ces éléments. En cas d'égalité, jetez le dé à nouveau.**

Le défenseur peut installer pieux et dents de dragon sur sa moitié de champ de bataille.

Lors d'une bataille n'utilisant qu'une seule carte DEMONWORLD, il s'agirait donc des lignes A à G. Traitez les cartes de taille supérieure de la même manière.

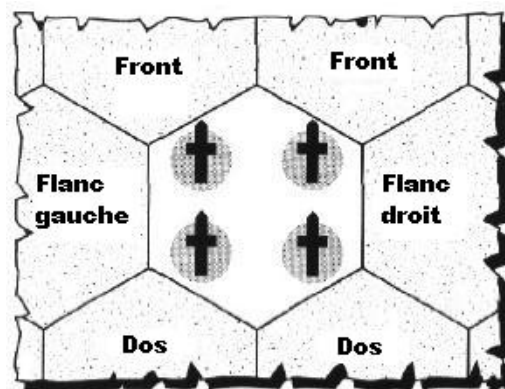
**Un joueur ne peut dépenser qu'un maximum de 10% des points de valeur de son armée pour acheter des éléments de terrain.**

Cette limite concerne également les éléments pouvant être utilisés par les deux joueurs.

## Dents de dragon

Les dents de dragon sont un obstacle simple et rapide à monter, qui est donc souvent utilisé sur les champs de bataille. Il s'agit de deux pieux installés en forme croix permettant de fixer un troisième pieu à la pointe effilée visant directement la poitrine de l'adversaire. Les dents de dragon constituent un obstacle pour les troupes cherchant à se rapprocher des lignes ennemies, et sont particulièrement efficaces contre les socles de cavalerie puisqu'elles permettent souvent à des unités légèrement protégées et munies d'armes à distance de rester hors de portée.

Chaque socle de dents de dragon comporte quatre figurines. Placez-les sur la base de manière à ce que le socle possède (comme un socle standard) deux cases de front, de flanc et de dos.



Une carte de recrutement de dents de dragon permet d'en disposer sur cinq cases de la carte. Les figurines nécessaires sont disponibles dans le blister DEMONWORLD 4602.

**Les dents de dragon peuvent être installées sur tous les types de terrain, à l'exception des marais et des cases d'eau.**

Les dents de dragon ne constituent pas un obstacle aux attaques à distance ou à l'établissement des lignes de vue. Une grande pierre atteignant une case comportant des dents de dragon les détruits immédiatement. Un carreau, un boulet ou une petite pierre n'a aucun effet sur les dents de dragon, de même qu'une grande pierre tombant sur une case adjacente.

Les dents de dragon peuvent être installées par le défenseur avant le début d'une bataille ou être transportées par un socle d'infanterie (uniquement). Dans ce cas, chaque carte de recrutement de dents de dragon doit être attribuée à une unité d'infanterie.

**Une unité ne peut recevoir plus de socles de dents de dragon, ou en transporter durant la bataille, qu'elle ne possède de socles. Si le nombre de ses socles diminue du fait de pertes et devient inférieur au nombre de socles de dents de dragon transportés, les dents de dragon surnuméraires sont perdues.**

Tant qu'une unité transporte des dents de dragon, elle doit dépenser un point de mouvement supplémentaire pour chaque case dans laquelle elle pénètre. Elle peut effectuer des manœuvres normalement. Si cette unité part en déroute ou devient impétueuse, elle perd immédiatement tous ses socles de dents de dragon.

Les pieux sont tout simplement abandonnés dans la panique de la fuite ou dans la fureur de la poursuite, et ils n'ont plus aucun effet dans la partie.

**Tout socle d'une unité ayant reçu des dents de dragon au début de la partie peut, durant la seconde phase de tir d'un tour, installer (ou retirer) un socle de dents de dragon dans (depuis) une de ses cases de front AU LIEU d'attaquer à distance.**

Le socle en question se déplace alors rapidement sur la case souhaitée, mais ce mouvement n'est pas simulé.

**Pour cela, l'unité doit avoir reçu un ordre T et ne peut effectuer AUCUNE manœuvre au cours de la phase de mouvement.**

Installer ou retirer des dents de dragon nécessite un certain temps, et coûte donc à l'unité presque toutes ses possibilités d'action. Les socles d'une telle unité qui n'installent ou ne retirent pas de dents de dragon peuvent attaquer à distance lors de la seconde phase de tir.

**L'installation de dents de dragon n'est possible que sur des cases libres. Retirer un socle de dents de dragon n'est possible que si le socle de l'unité ainsi que le socle de dents de dragon ne sont pas au contact d'un socle ennemi.**

Si c'est le cas, l'ennemi empêche en effet le ramassage des pieux.

**Une case occupée par un socle de dents de dragon est un terrain infranchissable pour les chars, mais les dragons, géants, héros, généraux et sorciers indépendants soclés sur des bases standard (montés ou non) peuvent franchir de telles cases sans restriction. Les socles d'infanterie peuvent franchir de telles cases au prix de deux points de mouvement supplémentaires (une fois payé le coût normal correspondant au type de terrain). Les socles d'infanterie en formation serrée (cinq figurines par**

**socle), les socles de cavalerie et les pièces d'artillerie doivent dépenser quant à eux quatre points de mouvement supplémentaires.**

**Dans le cadre d'une manœuvre, il n'est possible de franchir une case occupée par des dents de dragon QUE lors d'un mouvement vers l'avant et UNIQUEMENT si ce mouvement est le seul que le socle effectue au cours de la phase de mouvement.**

Aucun virage ou changement d'orientation n'est possible sur (ou à travers) une case occupée par un socle de dents de dragon.

**Lorsqu'un socle pénètre sur une case occupée par un socle de dents de dragon DEPUIS UNE DE SES CASES DE FRONT (uniquement), il subit immédiatement une attaque de puissance 3 si c'est un socle d'infanterie ou un géant (NDT : y compris les gar'ydwen de Thaïn et les insectes géants des Gobelins) ; de puissance 5 s'il s'agit d'un socle de cavalerie, d'infanterie en formation serrée (5 figurines par socle) ou d'un dragon (NDT : y compris le dragon Gor des Elfes Noirs). Tous les autres facteurs sont ignorés. Les héros, généraux et sorciers indépendants, de même que les pièces d'artillerie, ne sont pas affectés.**

**Tout socle volant se posant sur une case occupée par un socle de dents de dragon subit une attaque de puissance 5 résolue sans aucun modificateur. Les grands socles se posant sur plusieurs cases occupées par des dents de dragon subissent une attaque sur chaque case.**

**En cas de pertes, aucun regroupement gratuit n'est autorisé. Une unité subissant des pertes de cette manière doit effectuer un test de pertes (tir).**

**Lorsqu'un socle sur une base standard autre qu'un héros, général ou sorcier indépendant pénètre sur une case occupée par des dents de dragon, le joueur déplaçant le socle en question peut déclarer que les dents de dragon sont détruites.**

**Lorsqu'un grand monstre pénètre sur une case occupée par des dents de dragon, ces dernières sont automatiquement détruites.**

Dans ce cas, on considère que les pieux ont été mis à terre, réduits en miette ou écrasés au sol, bref, qu'ils ne sont plus utilisables. Toutefois, l'attaque décrite plus haut a bien lieu tant que le socle pénètre sur la case depuis une de ses cases de front.

Si les dents de dragon ne sont pas détruites, par exemple parce que vos troupes sont passées par-dessus ou à travers, le socle ayant pénétré sur leur case peut y rester.

Si le cas se présente, vous devez bien sûr retirer le socle de dents de dragon et le remplacer par un marquage quelconque. N'oubliez pas, toutefois, que cela n'est pas possible lorsque le socle qui y a pénétré est un grand

monstre. Ces créatures sont si grandes qu'elles détruisent inmanquablement les dents de dragon.

**Toute attaque au corps à corps contre ou par un socle situé sur une case occupée par des dents de dragon est résolue avec une puissance réduite de 2. Au corps à corps, un tel socle ne peut ni soutenir, ni être soutenu.**

## **Pieux**

Ce terme désigne une série de troncs d'arbres taillés en pointe. Leur base est plantée dans le sol tandis que la pointe est orientée vers l'adversaire. Les pieux ne peuvent pas être transportés et utilisés à un quelconque moment dans une bataille : ils doivent être achetés et placés par le défenseur avant le début de la partie. Ce désavantage en terme de mobilité est compensé par des effets plus importants.

Les pieux sont représentés sur la carte par une figurine installée sur un socle standard. Collez les pieux sur la base de manière à ce que le socle possède (comme un socle standard) deux cases de front, de flanc et de dos.

Une carte de recrutement de dents de dragon permet d'installer des pieux sur cinq cases de la carte. Ils sont disponibles dans le blister DEMONWORLD 4603.

**Les pieux ne peuvent être installées que sur des cases de terrain dégagé, de buissons, d'herbes hautes et de route.**

Nous partons du principe que les routes ne sont pas entièrement pavées.

**Il est possible d'acheter des pieux avec une pièce d'artillerie. Dans ce cas, les pieux sont comptabilisés dans la catégorie de la pièce d'artillerie. Le placement de la pièce d'artillerie est au choix du joueur, tant qu'aucun socle de pieux n'est placé à plus de 2 cases de la pièce.**

**Les pieux possèdent une taille de 2, mais ne constituent pas un obstacle à l'établissement des lignes de vue.**

Il est donc possible de voir « à travers » un socle de pieux, par exemple lors du lancement d'un sort.

**Si la trajectoire d'un boulet ou d'un carreau passe par une case occupée par un socle de pieux, la puissance du projectile est alors diminuée de 1. La même règle s'applique dans le cas d'une attaque à distance ou de son soutien (sauf si le TIREUR se trouve dans une case adjacente à celle occupée par les pieux).**

Cette règle permet aux tireurs se trouvant à proximité immédiate des pieux de viser leur cible sans diminution de puissance.

Un socle victime d'une attaque à distance à travers un socle de pieux ne profite de la réduction de puissance que s'il est au plus aussi grand que les pieux.

**Si les pieux sont atteints par une grande pierre, ils sont détruits. Les carreaux, boulets ou petites pierres n'ont aucun effet sur les pieux, de même qu'une grande pierre tombant sur une case adjacente.**

Les cases occupées par des pieux sont infranchissables pour les chars et les pièces d'artillerie. Les grands monstres, les héros, les généraux et sorciers indépendants soclés sur des bases standard (montés ou non) peuvent les franchir sans restriction. Les socles d'infanterie peuvent franchir de telles cases au prix de trois points de mouvement supplémentaires (une fois payé le coût normal correspondant au type de terrain). Les socles d'infanterie en formation serrée (cinq figurines par socle), les socles de cavalerie, les géants et les dragons doivent dépenser quant à eux cinq points de mouvement supplémentaires.

**Dans le cadre d'une manœuvre, il n'est possible de franchir une case occupée par des pieux QUE lors d'un mouvement vers l'avant et UNIQUEMENT si ce mouvement est le seul que le socle effectue au cours de la phase.**

Aucun virage ou changement d'orientation n'est possible sur (ou à travers) une case occupée par un socle de pieux.

**Lorsqu'un socle pénètre sur une case occupée par un socle de pieux DEPUIS UNE DE SES CASES DE FRONT (uniquement), il subit immédiatement une attaque de puissance 4 si c'est un socle d'infanterie ou un géant (NDT : y compris les gar'ydwen de Thaïn et les insectes géants des Gobelins) ; de puissance 6 s'il s'agit d'un socle de cavalerie, d'infanterie en formation serrée (5 figurines par socle) ou d'un dragon (NDT : y compris le dragon Gor des Elfes Noirs). Tous les autres facteurs sont ignorés. Les héros, généraux et sorciers indépendants ne sont pas affectés.**

Un socle volant se posant sur une case occupée par un socle de pieux subit une attaque de puissance 5 résolue sans aucun autre modificateur. Un grand socle se posant sur plusieurs cases occupées par des pieux subit une attaque par case.

En cas de pertes, aucun regroupement gratuit n'est autorisé. Une unité subissant des pertes de cette manière doit effectuer un test de pertes (tir).

**Lorsqu'un socle d'infanterie sur une base standard non engagé au corps à corps, un géant ou un dragon passe l'intégralité d'une phase de mouvement sur une case occupée par un socle de pieux, le joueur déplaçant le socle en question peut déclarer que les pieux sont détruits (exceptions : héros, généraux et sorciers indépendants).**

Les pieux sont alors considérés comme ayant été coupés à la hache ou brisés. Notez bien qu'une telle action coûte au socle concerné toutes ses possibilités de déplacement d'une même phase de mouvement (à l'exception des rotations) – il

doit commencer et finir la phase dans la même case. Les unités en dérouté ou impétueuses ne peuvent détruire les socles de pieux puisqu'elles doivent se déplacer.

Cette action doit être annoncée lorsque le (ou les) socle(s) concerné(s) devrai(en)t se déplacer. Si ces socles se retrouvent engagés au corps à corps durant la phase de mouvement du fait des déplacements ennemis, les pieux ne sont pas détruits. Une unité ayant reçu un ordre T peut détruire des pieux lors de la phase de mouvement, changer d'orientation de tout ou partie de ses socles ET tirer (avec les mêmes socles) lors de la seconde phase de tir.

Si les pieux ne sont pas détruits, les socles concernés peuvent rester où ils se trouvent. Remplacez dans ce cas le socle de pieux par un marquage quelconque.

**Toute attaque au corps à corps contre ou par un socle situé sur une case occupée par des pieux est résolue avec une puissance réduite de 2. Au corps à corps, un tel socle ne peut ni soutenir, ni être soutenu.**

## Mantelets

Un mantelet est une construction composée de planches fines ou d'osier tressé qui fournit une meilleure protection contre les attaques à distance. Il peut être transporté (uniquement) par un socle d'infanterie, à l'exception des héros, généraux et sorciers indépendants. Chaque carte de recrutement correspond à cinq mantelets, que vous pouvez attribuer à une unité d'infanterie. Les figurines nécessaires sont disponibles dans le blister DEMONWORLD 4604.

Un mantelet est représenté par une figurine, qui n'est toutefois pas installée sur une base. Lorsqu'une unité transporte avec elle des mantelets, placez les figurines à côté de sa carte de recrutement.

**Une unité ne peut recevoir plus de socles de mantelets, ou en transporter durant la bataille, qu'elle ne possède de socles. Si le nombre de ses socles diminue du fait de pertes et devient inférieur au nombre de socles de mantelets transportés, les mantelets surnuméraires sont perdus.**

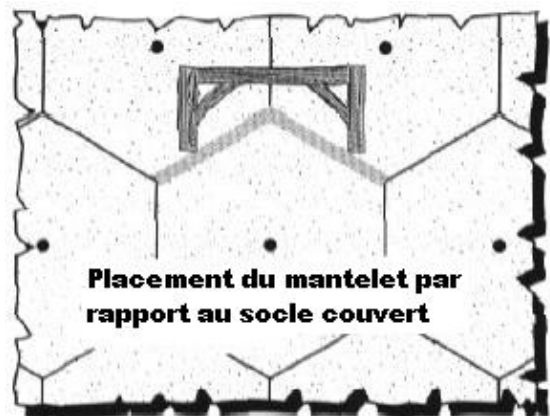
Tant qu'une unité transporte des mantelets, elle doit dépenser deux points de mouvement supplémentaires par case. Elle peut effectuer des manœuvres normalement. Si cette unité est engagée au corps à corps ou devient impétueuse, elle perd immédiatement tous ses socles de mantelets.

Les mantelets sont alors abandonnés et piétinés, et sont considérés comme inutilisables.

**Tout socle d'une unité ayant reçu des mantelets au début de la partie peut, durant la première ou la seconde phase de tir d'un tour, installer (ou retirer) un socle de mantelets AU LIEU d'attaquer à distance.**

Une unité ayant reçu un ordre M ou C ne peut donc installer de mantelet. Les unités ayant reçu un ordre Harceler H ou Tenir T le peuvent, durant la première ou la seconde phase de tir suivant l'ordre reçu.

Lorsqu'un mantelet est installé, placez la figurine correspondante devant le socle concerné, de manière à ce que le mantelet couvre ses deux côtés avant. L'installation du mantelet a lieu dans les deux cases de front. Toutefois, on considère que le mantelet se trouve SUR les deux côtés avant de la case occupée par le socle concerné.



**Si une grande pierre termine sa course sur une case occupée par un mantelet, si un feu s'y déclare ou si un carreau ou un boulet traverse l'un des deux côtés protégés par un mantelet, celui-ci est détruit. La puissance d'un carreau ou d'un boulet est réduite de 2 pour chaque mantelet détruit de cette manière. Une petite pierre n'a aucun effet sur les mantelets, de même qu'une grande pierre tombant sur une case adjacente.**

**Les chars et les pièces d'artillerie ne peuvent franchir les deux côtés protégés par un mantelet.**

Un char ne peut donc pas passer par ces deux côtés, bien qu'il puisse passer devant ou derrière eux.

**Dans tous les cas, tout mouvement par-dessus un mantelet ou toute attaque au corps à corps à travers un mantelet détruit automatiquement ce dernier.**

En effet, ces appareils ne sont pas particulièrement solides, et le simple fait de les traverser suffit à les détruire.

Les servants d'une pièce d'artillerie se trouvant derrière un mantelet sont protégés et peuvent ouvrir ou fermer le mantelet pour pouvoir tirer. Toutefois, il constitue une gêne se traduisant par un malus de 1 sur la table de déviations et erreurs (avec un résultat minimum de 1).

**Un mantelet intact possède une taille de 2 et augmente la protection tir ☞ du socle se trouvant derrière lui de 3 points uniquement si la ligne de vue entre le tireur et la cible passe par l'un des deux côtés protégés de la case.**

**Toute attaque à distance effectuée par un socle derrière un mantelet à travers une des faces protégées est résolue avec un facteur de puissance de tir diminué de 1.**

Le socle tire alors par une des meurtrières du mantelet, mais il est quand même gêné pour viser. Toute attaque à distance effectuée par un socle situé derrière un mantelet (éventuellement après un changement d'orientation) sans que la ligne de vue passe par le mantelet est résolue sans réduction de puissance. Le socle en question peut lui aussi être attaqué à distance sans malus si la ligne de vue ne passe pas par un des côtés protégés.

NDT : un sorcier peut cibler un socle abrité derrière un mantelet, même si la ligne de vue passe par l'un des côtés protégés par le mantelet.



## FAMILIERS

Les familiers sont des êtres créés ou modifiés magiquement qui possèdent des capacités utiles pour un sorcier. Un familier appartient toujours à un sorcier particulier et l'aide dans ses activités en lui facilitant le lancement des sorts, en le protégeant au cœur de la bataille, etc. En fonction de leur origine et de leur rôle, les familiers peuvent aussi bien avoir une apparence véritablement démoniaque que celle d'un animal parfaitement normal, tel qu'un corbeau ou un chat. Vous trouverez les familiers décrits ci-dessous dans le blister Démonworld 4605.

### **Les sorciers montés ne peuvent pas avoir de familiers.**

Cette règle est valable pour tous les animaux de monte, quelle que soit leur taille. Un sorcier monté a suffisamment à faire avec le lancement de ses sorts et le contrôle de sa monture sans avoir à s'occuper en plus d'un familier. Les sorciers se déplaçant sur un char ou un autre véhicule peuvent avoir un familier.

### **Un même sorcier ne peut posséder qu'un seul familier. Un familier ne peut pas changer de maître en cours de partie.**

Lorsque vous attribuez un familier à un sorcier, placez leurs deux cartes de recrutement côte à côte. Les points de valeur du familier comptent dans la catégorie à laquelle appartient le sorcier. Si celui-ci est retiré de la partie pour une raison ou pour une autre, son familier l'est également – privé de son maître, il s'éloigne ou disparaît.

Sauf indication contraire, toute figurine disposant de capacités magiques peut posséder un familier ; c'est donc le cas des prêtres, des chamans, des mages de l'Ordre, des sorcières des glaces, des nécromanciens, etc. Une figurine ne possédant pas de capacités magiques mais uniquement un objet lui permettant d'obtenir des effets magiques n'est pas considérée comme un sorcier et ne peut donc avoir de familier.

*Exemple : un commandant elfe noir équipé de l'Armure des Arcanes n'est pas un sorcier, même si l'Armure lui permet de lancer des sorts. Il ne peut donc pas avoir de familier.*

Vous pouvez vous contenter de noter qu'un sorcier possède un familier, mais vous pouvez également représenter ce dernier par une figurine que vous placerez sur la base de celle du sorcier. Toutefois, un familier pouvant être détruit indépendamment de son maître, et certains familiers étant capables de s'en éloigner, il est préférable de seulement poser la figurine, et non pas de la coller sur la base.

Ce supplément décrit plusieurs types de familiers. Voici tout d'abord les règles générales les concernant.

**Un familier (à l'exception des familiers volants) reste TOUJOURS à proximité immédiate de son maître et donc sur sa base, et se déplace avec lui.**

Lors d'un déplacement dans une case d'eau, le familier s'agrippe à son maître et peut donc franchir les mêmes profondeurs que lui malgré sa petite taille.

Un familier situé sur la base de son maître ne peut être pris pour cible d'un sort, mais il est affecté comme son maître si ce dernier est victime d'un sort ou de tout autre phénomène. Si un sorcier est affecté par le chant d'une Harpie (cf. livret d'armée « Clans Orcs »), le familier qui se trouve sur son socle est aussi affecté.

**Lorsque le familier se trouve sur la base du sorcier, les attaques au corps à corps ou à distance, les attaques d'écrasement, les effets d'une petite pierre, ou d'un sort sont toujours dirigés contre le sorcier et sont traités au moyen des caractéristiques de ce dernier (éventuellement modifiées par le familier). En cas de perte de point de vie, jetez 1D6 : sur un résultat de 1 ou 2 c'est le familier qui est touché ; sur un résultat de 3 à 6, c'est le sorcier.**

Si un sorcier accompagné d'un familier doit perdre plusieurs points de vie (par exemple, à cause de l'utilisation d'une arme magique), jetez le dé pour chacun d'entre eux pour déterminer la cible touchée. Lorsqu'un sorcier accompagné d'un familier est atteint par un carreau et que le familier subit la première perte de point de vie, les autres « attaques » ne sont pas redirigées contre le sorcier ; et vice versa lorsque c'est le sorcier qui perd le premier point de vie.

Tous les sortilèges et, de manière générale, tous les effets censés détruire leur cible indépendamment du nombre de points de vie détruisent automatiquement le sorcier et son familier.

## Familier de sortilège

**Un familier de sortilèges possède un point de vie et maîtrise UN SORT de niveau 1 ou 2 AU CHOIX qui devra être déterminé AVANT le début de la partie.**

Notez bien que le sort peut provenir d'une liste différente de celle que connaît le sorcier – ainsi, un chaman orc peut surprendre son adversaire en lançant, par l'intermédiaire de son familier un sort de la liste de l'Empire, tel que « Forme Spirituelle » ou « Mur de Flammes » ! Si le joueur choisit un sort possédant un coût variable, comme le sort de l'Empire « Boule de Feu », le familier est alors capable de le lancer comme s'il dépensait deux points de magie.

En revanche, toutes les restrictions normales du sort s'appliquent. Par conséquent, il faut s'assurer que le sortilège destiné au familier puisse avoir un effet en cours de partie. Par exemple, le sortilège « Pieds Agiles » des Gobelins ne peut pas être lancé sur une unité impériale puisque celle-ci n'est pas une unité d'infanterie des Gobelins ni une unité de chevaucheurs d'insectes.

**Le familier de sortilège peut lancer le sort choisi UNE FOIS par partie, au cours de la phase de magie de son**

**choix, comme un sorcier normal ; le sort prend effet automatiquement et sans jet de dé.**

Un familier de sortilège n'ayant rien d'autre à faire que de lancer son sort, il le fait en se concentrant au maximum. Le lancement du sort ne nécessite donc pas de longue préparation, et il est annoncé en dernier durant la phase de magie.

Si le sort nécessite l'établissement d'une ligne de vue, utilisez la taille du sorcier.

## Familier de protection

Un familier de protection possède une peau particulièrement dure lui conférant une bonne « armure » destinées à protéger son maître. Le familier se place pour cela devant lui afin de subir à sa place toute attaque. Pour simplifier, cette protection se traduit en terme de règles par de meilleures valeurs de protection.

**Un familier de protection possède deux points de vie. Un sorcier accompagné d'un familier de protection dispose d'un bonus de 1 à sa valeur de protection ♠. Ce bonus disparaît à la mort du familier. Lors d'attaques simultanées, la protection demeure jusqu'à ce que toutes les attaques soient résolues.**

*Exemple : un sorcier accompagné d'un familier de protection subit au cours d'une phase de corps à corps deux attaques d'initiative 3 et une attaque d'initiative 2. Même si la première attaque d'initiative 3 détruisait le familier, le bonus devrait quand même être pris en compte pour la deuxième attaque d'initiative 3. Ce n'est qu'avec la troisième attaque, d'initiative 2, qu'il serait ignoré.*

## Familier de magie

**Un familier de magie possède un point de vie et dispose de 10 points de sorts non récupérables, qu'il met à disposition de son maître.**

Ces points peuvent être dépensés par le sorcier comme s'il s'agissait des siens. Si le familier est tué, les points de magie qu'il possédait encore sont perdus : mieux vaut donc tenir un compte séparé des points de magie du familier et de les dépenser en premier durant la partie. Si un sorcier doit perdre tous ses points de magie à la suite d'un échec critique, ceux de son familier ne sont pas perdus.

## Familier volant

**Un familier volant possède un point de vie, 30 points de mouvement, et peut voler (uniquement) au ras du sol.**

Ce familier se trouve souvent sur la base de son maître, mais à la différence des autres, il est capable de s'en séparer et de se déplacer tout seul. Il lui suffit de prendre son envol, avant de revenir quand bon lui semble, même si son maître est engagé au corps à corps. Lorsque le familier a quitté son

maître, les deux sont considérés comme des cibles à part et il n'est donc plus nécessaire de jeter le D6 pour déterminer la figurine touchée en cas de blessure.

Le familier se déplace normalement (en compagnie de son maître) ou comme un commandant indépendant (cf. Livre des Règles). Toutefois le familier ne peut pas commencer de se déplacer avec son maître avant de prendre son envol ; il lui faut se séparer de lui avant le déplacement ou le rejoindre après. Appliquer les mêmes principes que pour les passagers d'un char (cf. Livre des Règles).

Lorsque le familier vole au ras du sol, il doit dépenser 3 points de mouvement par case franchie (cf. Livre des Règles). Un familier se déplaçant à pied le fait comme un socle d'infanterie.

### *Lancement d'un sort à travers un familier volant*

**Un sorcier peut lancer un sort à travers son familier volant, tant que celui-ci se trouve au plus à 10 cases de lui. Dans ce cas, l'établissement de la ligne de vue est effectué depuis le familier (taille 1) ET NON PAS depuis le sorcier. Ce dernier doit pour cela posséder une ligne de vue sur le familier.**

**Le familier volant peut lancer des sorts de cette manière à une portée maximale de 5 cases. Cette règle reste valable même si le sort possède une portée plus élevée.**

Cette possibilité augmente considérablement la portée générale des sorts d'un sorcier. Toutefois, la quantité d'énergie libérée et canalisée à travers le familier n'est pas sans danger pour ce dernier.

**Lorsqu'un sorcier utilise cette capacité du familier, et si le sort est lancé avec succès, vous devez obtenir avec 1D20 un nombre supérieur ou égal au DOUBLE des points de magie INITIALEMENT NECESSAIRES au lancement du sort. Sur un résultat inférieur, le sortilège est quand même lancé mais le familier est détruit.**

Notez bien que ce jet de dé n'est obligatoire que si le sortilège est lancé avec succès. Un sort dont le lancement échoue de manière critique ne peut pas être canalisé par le familier, et ses effets s'appliquent toujours au sorcier lui-même. Remarquez de surcroît que le joueur doit obtenir le double des points de magie uniquement nécessaire au lancement du sort avec le D20 ; les points de magie éventuellement dépensés en plus pour augmenter les chances de réussite ne sont pas pris en compte.

*Exemple : un sorcier souhaite lancer un sort de niveau 7 à travers son familier volant, et décide de dépenser un point de magie supplémentaire pour augmenter ses chances de réussite. Le joueur doit tout d'abord obtenir un 6 (niveau du sort de 7 moins un) pour que le sort soit lancé avec succès. En cas de réussite, il doit immédiatement obtenir un 14 (7×2) avec le D20 s'il veut éviter que le familier ne soit détruit.*

### *Combat à distance*

Un familier volant séparé de son maître est une cible de très petite taille, et même les meilleurs archers ont très peu de chances de l'atteindre.

**Un familier volant séparé de son maître ne peut être attaqué à distance que si le socle qui tire possède une ligne de vue sur la case occupée par le familier ET s'il obtient 1 sur le D20. Lors d'une telle attaque, seule une éventuelle compétence  $\nabla$  est prise en compte. Tout soutien est impossible.**

*Exemple : un socle possédant une compétence  $\nabla$  de 2 doit obtenir entre 1 et 3 pour détruire un familier volant, puisque aucun autre facteur ne s'applique.*

### *Artillerie*

**Les carreaux et boulets n'ont aucun effet sur les familiers volants. Si un familier volant se trouve sur la case atteinte par une pierre (petite ou grosse), il subit une attaque résolue avec la puissance du projectile.**

### *Corps à corps*

**Si n'importe quel socle (à l'exception du sorcier) pénètre sur la case occupée par un familier volant s'étant posé à terre, ce dernier est automatiquement détruit.**

Le socle en question n'a pour cela pas besoin de posséder un ordre charger C ou harceler H, et il n'est pas non plus considéré comme engagé au corps à corps. Cette règle est également valable pour les socles amis non volants, qui sont parfois obligés de piétiner le fragile petit familier.

## OBJETS GENERIQUES

Les objets décrits dans les différents livrets d'armée de DEMONWORLD sont uniques et seul un peuple en particulier est autorisé à les utiliser. Toutefois, il est normal qu'il existe aussi dans un monde imaginaire des objets (magiques) généraux, dont les procédés de fabrication sont connus de tous et que tous les peuples peuvent employer.

Les objets décrits dans ce chapitre peuvent être utilisés par toutes les armées de DEMONWORLD. Les cartes de recrutement correspondantes portent donc la mention « Tous », plutôt que le nom d'un peuple en particulier. De plus, les noms attribués aux objets doivent être considérés comme « génériques ». Ainsi, un objet peut porter un certain nom lorsqu'il est utilisé dans les rangs d'une armée d'Isthak et un autre nom chez les Orcs ou les Nains, mais ses propriétés restent les mêmes.

**Une même armée ne peut recruter chacun des objets décrits ci-dessous qu'une seule fois.**

Cette limitation a uniquement pour but d'empêcher un emploi excessif de la magie et de ses effets en cours de partie. En effet, il serait vite préjudiciable qu'une arme ou un étendard magique soit disponible en une douzaine d'exemplaires.

NDT : chaque objet est comptabilisé dans la catégorie à laquelle appartient le socle porteur. Mis à part la limitation précédente, et d'éventuelles limitations du livret d'armée, il n'y a aucune restriction de recrutement des objets magiques génériques. Sauf précision contraire, les effets magiques des étendards, bannières et instruments s'appliquent même si l'unité les possédant est séparée en plusieurs groupes.

### La Bannière de Courage (10 points)

Cette bannière réduit la première valeur de moral (uniquement) d'une unité d'un point. Celle-ci a donc plus de chance de réussir ses tests de moral. Elle ne peut-être attribuée qu'à un porte-drapeau. Si le porte-drapeau est détruit, la Bannière est perdue et n'a plus aucun effet. Si l'unité est divisée en plusieurs groupes, le bonus ne s'applique que si le groupe effectuant le test est celui du porte-drapeau (cf. Livre des règles).


Les unités ne possédant pas de porte-drapeau ne peuvent recevoir la Bannière de Courage.

### L'Etendard de Fureur (10 points)

Cet étendard réduit la seconde valeur de moral (uniquement) d'une unité de deux points. Celle-ci a donc plus de chance de devenir impétueuse. Cet objet ne peut lui aussi être attribué qu'à un porte-drapeau. Si le porte-drapeau est détruit, l'Etendard est perdu et n'a plus aucun effet.

Les unités ne possédant pas de porte-drapeau ne peuvent recevoir l'Etendard de Fureur.

### L'Etendard Etincelant (20 points)

Cet étendard est habité par la magie de l'air et fait légèrement luire l'unité qui la porte. Tant que l'Etendard est dans l'unité, celle-ci voit sa protection  augmenter d'un point.

L'Etendard ne peut être porté que par le porte-drapeau d'une unité et est perdu lorsque celui-ci meurt. L'effet de l'Etendard cesse alors immédiatement.

Les unités ne possédant pas de porte-drapeau ne peuvent recevoir l'Etendard Etincelant.

### La Bannière de la Mort Patiente (10 points)

Cette bannière ne peut encore une fois être donnée qu'au porte-drapeau d'une unité et augmente l'initiative de celle-ci d'un point lorsqu'elle reçoit un ordre T (uniquement). Dès que le porte-drapeau est tué, l'effet de la Bannière cesse.

Les unités sans porte-drapeau ne peuvent recevoir la Bannière de la Mort Patiente.

### La Bannière du Dragon (10 points)

Cette bannière représente une tête de dragon qui, du fait de la magie contenue dans l'objet semble authentique et vivante et fait naître une peur panique chez l'adversaire.

La Bannière augmente le facteur de peur d'un point, ce qui représente un avantage non négligeable lors de la résolution de certains tests de moral. Elle ne peut-être attribuée qu'à un porte-drapeau. Si le porte-drapeau est détruit, la Bannière est perdue et n'a plus aucun effet. L'augmentation de facteur de peur disparaît en même temps.


Les unités ne possédant pas de porte-drapeau ne peuvent recevoir la Bannière du Dragon.

### L'Epée de Promptitude (30 points)

L'Epée de Promptitude peut être attribuée aux héros, aux généraux et aux sorciers, ainsi qu'aux leaders d'unité. Elle possède une puissance de 6, comme les autres armes de base, mais elle augmente l'initiative de son porteur de deux lorsqu'il est engagé au corps à corps (uniquement). L'Epée ne peut être utilisée qu'à la place d'une autre arme de corps à corps.

Si le socle porteur de l'Epée est détruit, celle-ci est perdue.

### La Dent Déchireuse (20 points)

Cette épée ne peut être donnée qu'à un héros ou un général et possède une puissance de 7. Sa lame dentelée inflige la perte de deux  lorsqu'elle blesse.

Si le socle porteur de la Dent Déchireuse est tué, l'épée est perdue.

### **La Hache-Foudre (20 points)**

Cette arme de base possède une puissance de 6 et peut être attribuée aux héros, généraux et sorciers, ainsi qu'aux leaders d'unité. La Hache-Foudre augmente l'initiative de son porteur d'un point lorsqu'il est engagé au corps à corps (uniquement).

Si le socle porteur de l'Épée est détruit, celle-ci est perdue.

### **L'Épée des Berserkers (40 points)**

Cette épée ne peut être attribuée qu'aux héros et généraux mais pas aux sorciers ni aux leaders d'unité. Le socle possédant cette épée doit se comporter comme une unité impétueuse, et donc se diriger vers l'adversaire le plus proche et l'attaquer (cf. Livre des règles). L'Épée possède une puissance de 9 et augmente l'initiative de son porteur de deux (puisque ce dernier est impétueux).

Si le socle porteur de l'Épée est détruit, celle-ci est perdue.

### **La Hache d'Artor (20 points)**

Cette arme de puissance 6 ne peut être attribuée qu'aux héros, aux généraux et aux leaders d'unité. Elle confère à son porteur une compétence ✕ de deux points (ou augmente sa compétence de deux s'il la possède déjà).

Si le socle porteur de la Hache est détruit, celle-ci est perdue.

### **La Potion de Guérison (40 points)**

Cette potion, contenue dans une petite bouteille ou une fiole, peut être attribuée aux héros, aux généraux et aux sorciers. Son possesseur peut boire cette potion à n'importe quel moment d'un tour, tant qu'il n'est pas engagé au corps à corps, et récupère alors un maximum de deux points de vie (s'il n'a perdu qu'un seul point de vie, il n'en récupère naturellement qu'un seul). Un socle ne possédant plus de points de vie est mort et ne peut donc plus boire la Potion.

La Potion de Guérison ne peut être utilisée qu'une seule fois. Si le socle qui la porte est détruit avant de l'avoir bu, elle est perdue.

### **La Baguette de Gadanor (90 points)**

Cette relique magique confère des points de sort supplémentaires. Elle ne peut être utilisée que par les sorciers. Elle n'est malheureusement pas très fiable.

Au début de la phase de magie de chaque tour durant lequel vous souhaitez utiliser la Baguette, jetez 1D6. Sur un résultat compris entre 1 et 5, le porteur de la Baguette reçoit immédiatement autant de points de sort que le résultat

obtenu, sans toutefois dépasser sa limite (les Points en trop sont perdus). Sur un 6, le porteur perd immédiatement 6 points de sort. Un sorcier ne peut perdre plus de points de sort qu'il n'en possède, et les points devant être perdus « en trop » sont ignorés.

La Baguette ne peut être utilisée que si son porteur n'est pas engagé au corps à corps. S'il est détruit, elle est perdue.

Les prêtresses du Sang des Elfes Noirs ne peuvent pas utiliser la Baguette de Gadanor.

### **La Potion de Sagesse (40 points)**

La Potion de Sagesse est une potion magique contenue dans une petite fiole spéciale, qui ne peut être utilisée que par un sorcier (à l'exception des prêtresses du Sang des Elfes Noirs). Le sorcier peut boire cette potion au début d'un tour (sauf s'il est engagé au corps à corps) et bénéficiera pour la prochaine phase de magie d'1D6 points de sorts supplémentaires (sans dépasser son maximum autorisé).

La Potion de Sagesse ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie, et est perdue si le socle porteur est tué avant d'avoir pu la boire.

### **Le Diadème d'Urgh (10 points)**

Ce diadème ne peut être attribué qu'aux héros et généraux, auxquels il confère une \* supplémentaire. Un général \*\*\*\* ne peut augmenter ses compétences de commandement grâce au diadème. Le Diadème n'affecte pas la zone de commandement (cf. Livre des règles) du porteur. Ainsi, un héros \* devenant un général \*\* grâce au Diadème possède toujours une zone de commandement de 0 et ne peut donc pas donner d'ordres à distance. Cette \* supplémentaire ne permet pas de passer outre l'obligation de recruter un Commandant \*\* pour l'armée.

Si le socle porteur du Diadème est détruit, celui-ci est perdu.

### **Les Flèches Magiques (40 points)**

Les Flèches Magiques correspondant à une carte de recrutement sont en quantité suffisante pour qu'un héros, un général, un sorcier indépendant ou un leader d'unité puisse s'en servir durant toute la partie. Seuls les socles cités peuvent les utiliser, tant que la figurine possède un arc (court, normal, long...).

Ces flèches sont des armes magiques, et ne peuvent donc pas être attribuées à un personnage possédant déjà une arme magique.

Ces flèches n'augmentent pas la puissance ou la portée de l'arme utilisée, mais permettent d'ignorer la protection ☒ de la cible (exceptions : protection magique, capes, manteaux, ornements...). Cette règle est aussi bien valable pour les armures artificielles que pour les protections naturelles. Les socles dont la protection ☒ a été créée ou augmentée par



l'utilisation de la magie (par exemple avec le sort de l'Empire « Bouclier magique ») subissent une attaque normale (sans la protection de tir), qui tient compte uniquement du bonus magique.

Si le socle porteur des Flèches Magiques est détruit, celles-ci sont perdues.

### **Les Carreaux de Tonnerre (30 points)**

Ces carreaux correspondant à une carte de recrutement sont en quantité suffisante pour qu'un héros, général, sorcier ou un leader d'unité puisse s'en servir durant toute la partie. Seuls les socles cités peuvent les utiliser, tant que la figurine possède une arbalète (normale ou de poing).

La puissance et la portée de l'arbalète ne sont pas améliorées. Les Carreaux de Tonnerre permettent, en cas d'attaque réussie uniquement, une attaque de puissance 6 résolue sans autre modificateur. Si un résultat de 20 est obtenu en cas d'attaque initiale, le tireur perd un point de vie.

Les Carreaux contiennent les Esprits maudits de la Tempête. Ceux-ci ont soif de vengeance et essayent constamment de punir leurs bourreaux en leur infligeant les souffrances de la foudre. Par conséquent, les Carreaux sont magiques et il faut prendre des précautions avant de les employer. Une fois que l'Esprit a conscience de sa liberté retrouvée, il quitte le Carreau dans un éclair rageur. En général, cela se produit au moment où le Carreau atteint sa cible. Toutefois, il arrive que des arbalétriers malchanceux soient victimes des Esprits.

Si le socle porteur des Carreaux est détruit, ceux-ci sont perdus.

### **Les Plumes de Griffon (20 points)**

Ces plumes correspondant à une carte de recrutement sont en quantité suffisante pour qu'une unité puisse s'en servir durant toute la partie. Seules les unités équipées d'arcs ou d'arbalètes peuvent les utiliser.

Les Plumes de Griffon sont des plumes magiques fixées sur les flèches ou les carreaux de l'unité, et augmentent la portée des armes de tir de cette unité d'un point.

Si l'arme de tir dispose de plusieurs portées, alors toutes les portées sont augmentées d'un point.

### **La Corne de Destruction (50 points)**

Cette corne ne peut être utilisée que par les héros, les généraux et sorciers soclés sur une base standard. Le socle porteur de la Corne peut utiliser cette dernière UNE FOIS par partie au début de la phase de corps à corps, tant qu'il n'est pas engagé au corps à corps et qu'il n'a pas de socle ennemi sur ses cases de flancs et de dos.

Lorsque la Corne est utilisée, TOUS les socles situés au plus à trois cases du porteur subissent une attaque de puissance 3, résolue sans tenir compte d'aucun autre facteur – cette attaque touche également les socles amis (sauf l'utilisateur) ! Les grands socles ne subissent cette attaque que lorsque toutes les cases qu'ils occupent sont situées à portée.

Si une unité subit des pertes du fait de cette attaque, elles sont considérées comme des pertes « normales » lors du test de Pertes de la fin de la phase de corps à corps et comptent donc dans la résolution des tests. Une unité dont l'adversaire a subi des pertes à cause de la Corne ne considère pas ces derniers comme des pertes infligées.

L'effet de la Corne n'est pas sonore, mais magique. Ainsi, une unité sous l'effet du sort orc « Oreilles desséchées » est affectée normalement par la Corne.

La Corne tombe en poussière juste après avoir été utilisée et ne peut donc servir qu'une fois. Si le socle qui la porte est détruit avant son utilisation, elle est perdue.

### **Le Tambour des Morts Courageux (20 points)**

Le Tambour des Morts Courageux ne peut être attribué qu'à une unité, et c'est le musicien qui le porte.

Une fois par partie, le Tambour permet à cette unité ou à une unité alliée ayant au moins un socle à six cases ou moins du musicien utilisant le Tambour, de réussir automatiquement un test de pertes (tir et contact) ou d'écrasement initialement raté. L'unité souhaitant bénéficier de l'effet du Tambour ne doit pas être sourde. Ainsi, une unité subissant le sort « Oreilles desséchées » ne peut pas bénéficier de la magie du Tambour.

L'utilisation du Tambour ne doit être annoncée que si le test a été tenté et raté.

Si le socle porteur du Tambour est détruit, celui-ci est perdu.

### **La Corne des Tempêtes (20 points)**

Cette corne ne fonctionne que sur les montures de taille 1 ou 2 (donc des cavaleries de taille 2 ou 3) et leur accorde un déplacement magique qui augmente leur vitesse en plein galop. Tant que l'unité n'est pas sourde, elle reçoit 6 PM supplémentaires en cas d'ordre M.

La Corne des Tempêtes ne peut être attribuée qu'à une unité de cavalerie ayant un musicien : c'est ce dernier qui la porte et s'il est détruit, la Corne est perdue.

### **L'Amulette Bleue (40 points)**

Cette amulette peut être attribuée aux héros et aux généraux soclés sur une base standard, ainsi qu'aux leaders d'unité. Elle dégage une aura anti-magique qui empêche le lancement de sorts dans un rayon de 4 cases autour du

porteur. Ce dernier est également concerné, et c'est pourquoi elle ne peut pas être attribuée à un sorcier. L'amulette empêche aussi le lancement de sort à partir d'un objet magique, mais n'a aucun effet sur les autres propriétés magiques d'un objet – ainsi une arme magique possède ses effets habituels même dans la zone affectée par l'Amulette.

Notez bien que seul le lancement de sorts dans un rayon de 4 cases est impossible. Il est tout à fait autorisé de lancer un sort sur une cible située dans l'aire d'effet de l'Amulette, tant que le lanceur se situe à plus de 4 cases du porteur.

Si le socle porteur de l'Amulette est détruit, elle est perdue.

### **L'Anneau de Darrak (10 points)**

Cet anneau ne peut être utilisé que par les héros, généraux et sorciers de taille 1 ou 2 soclés sur une base standard et leur permet, UNE FOIS par partie, de se téléporter sur une courte distance.

L'Anneau doit être utilisé au cours d'une phase de magie. Cette action sera annoncée en dernier car elle ne requiert aucune préparation particulière. Il est possible de se téléporter avec cet anneau même lorsque l'on est engagé au corps à corps.

Lorsque l'Anneau est utilisé, le porteur se retrouve immédiatement à une distance maximale de 6 cases. La case d'arrivée doit être libre et franchissable. Il est impossible de se téléporter directement au contact de l'ennemi.

Toutefois, l'Anneau et la magie qu'il contient ne sont pas toujours très fiables. Vous devez par conséquent jeter un D20 après avoir annoncé sur quelle case le porteur souhaite se téléporter. Si le résultat obtenu est INFÉRIEUR au nombre de cases franchies, un problème survient... et le porteur de l'Anneau est retiré du jeu, prisonnier à jamais des limbes inter-dimensionnelles.

*Exemple : une téléportation de 5 cases échoue si vous obtenez 4 ou moins avec le D20.*

Une téléportation d'une case ne peut pas échouer.

Lorsqu'un socle se téléporte hors d'un combat avec l'Anneau de Darrak, il est possible que son adversaire ne soit plus du tout engagé au corps à corps. En ce cas, une unité ou un grand socle ne reçoit AUCUN Ordre, ne peut pas se déplacer (comme toutes les unités engagées au corps à corps) durant la phase de mouvement suivante. Une unité doit attendre la fin de la phase de corps à corps du tour pour retrouver une formation organisée. Cette limitation est voulue – il faut un certain temps pour se remettre de la surprise d'avoir vu son adversaire disparaître en l'espace d'un battement de cils...

Si le socle porteur de l'Anneau de Darrak est détruit avant son utilisation, ce dernier est perdu.

### **Reflét (20 points)**

Cet objet possède l'apparence d'une petite pierre précieuse banale, capable de recréer l'image de son porteur. La pierre ne peut être attribuée qu'aux héros, généraux et sorciers d'une taille maximale de 3 soclés sur une base standard. Elle ne peut servir qu'une fois.


L'activation de la pierre a lieu en dernier durant la phase de magie. Le porteur peut être engagé au corps à corps. Son reflét parfait apparaît alors. Il se trouve sur la même base que lui (en termes de règles). Les effets de cette illusion sont simulés de la manière suivante :

Toute attaque au corps à corps ou à distance contre le socle « dédoublé » est tout d'abord résolue normalement. En cas de réussite, jetez un D6 : sur un résultat compris entre 1 et 3, le « vrai » personnage est touché, et il subit les dommages normalement ; mais sur un résultat compris entre 4 et 6, c'est l'illusion qui est atteinte. Cette dernière ne pouvant pas être blessée, elle révèle qu'elle n'est qu'un fantôme et disparaît à la fin de la phase au cours de laquelle les dommages ont été « infligés ».

L'illusion n'a aucun effet sur les carreaux, les boulets, les grandes et petites pierres, sur les attaques d'écrasement ou de fauchage ou sur les armes ou sorts affectant une zone entière.

Si le socle porteur est détruit, l'illusion disparaît avec lui. S'il est détruit avant l'utilisation de la pierre, cette dernière est perdue.

### **Le Bracelet de Métamorphose (40 points)**

Ce bracelet ne peut être attribué qu'aux héros, généraux et sorciers sans armure de taille 1 ou 2 soclés sur une base standard. Il leur permet, UNE FOIS par partie, de se transformer en monstre pour une courte période. Un socle sans armure possède une protection  de 0 (ou de 1 s'il possède un bouclier).

Le Bracelet doit être utilisé à la fin d'une phase de magie, et son effet est immédiat. Le monstre est représenté par une carte de recrutement spécifique (disponible dans ce Compendium) regroupant toutes ses caractéristiques.

Pour représenter le monstre, on utilise une figurine d'Horreur Abyssale d'Isthak, figurine se trouvant dans le blister Demonworld 4225.

Si le monstre est détruit pendant la période de transformation, il en est de même du porteur du Bracelet. En revanche, les autres blessures infligées au monstre ne sont pas subies par le porteur du Bracelet. Ses points de vie ne sont donc pas liés à ceux du monstre (et il ne peut pas lui en faire « cadeau »).

Les capacités et caractéristiques d'origine du porteur sont ignorées tant que dure la métamorphose. Le monstre ne peut

donc pas lancer de sorts, donner des ordres, utiliser un objet magique, récupérer de points de sort, etc.

Les sorts affectant encore le porteur au moment de métamorphose cessent de produire leurs effets tant que dure cette dernière. La même règle s'applique pour les effets durables d'objets magiques.

A partir du deuxième tour, jetez un D6 à la fin de chaque phase de ralliement pour déterminer si la métamorphose cesse. Au premier tour (celui de la transformation) l'effet est automatique. Au deuxième tour, il vous faut obtenir un 2 pour que le porteur conserve sa forme monstrueuse, un 3 au troisième tour, etc. Lorsque la métamorphose cesse (au plus tard au septième tour), le porteur retrouve son apparence normale. Toutefois, le processus est douloureux, et il perd automatiquement un point de vie.

Si le porteur est détruit avant d'avoir utilisé le Bracelet, ce dernier est perdu.

### **La Pierre Mystique de Melfuro (10 points)**

Cette pierre magique ne peut être attribuée qu'à un sorcier. Au début de la partie, ce sorcier choisit la figurine d'un autre personnage de sa propre armée, à condition que ce socle ne soit pas celui d'un sorcier (exemple : Fadriel Valian choisit Andor Noircrin). Cette figurine considère alors la Pierre comme un talisman qu'il porte autour du cou, alors que le sorcier lui cache le but réel de la Pierre.

Lors du PREMIER échec critique du sorcier, celui-ci active la Pierre.

Si la figurine choisie par le sorcier est à dix cases ou moins du sorcier, c'est elle qui subira de plein fouet les conséquences de l'échec critique (cela peut également signifier qu'il n'y a aucun effet, comme par exemple si le sorcier devait perdre tous ses points de sorts alors que la Pierre est portée par un combattant non sorcier). Si par contre la figurine choisie est à plus de 10 cases du sorcier (que ce soit par le mouvement ou la mort), le sorcier subit normalement les effets de l'échec critique et perd en plus 1D3 points de vie.

La Pierre se consume après la première utilisation et n'est donc plus utilisable.

Si le sorcier est détruit avant l'utilisation de la Pierre, celle-ci n'a aucun effet sur la figurine la transportant.

### **La Coiffe de Sikanur (20 points)**

Cette coiffe est faite de cheveux de Licornes et ne peut être attribuée qu'à un sorcier et l'aide à résister au pire effet d'un échec critique.

A chaque fois que le Sorcier équipé de la Coiffe doit jeter le D20 sur la table des échecs critiques, il peut ajouter ou retrancher au résultat du D20 un point supplémentaire tant

que le résultat final n'est pas au-dessous de 1 ou au-dessus de 20.

*Exemple : un sorcier de niveau 2 équipé de la Coiffe de Sikanur dispose de 2 points (au lieu d'un seul !) pour modifier le résultat du D20 en cas d'échec critique.*

Si le socle porteur de la Coiffe est détruit, celle-ci est perdue.

### **Le Manteau de Mogo (50 points)**

Ce manteau est fabriqué dans de la soie très rare des Provinces du Sud et augmente la protection des fragiles sorciers sur le champ de bataille.

Le Manteau de Mogo confère à son porteur un point de vie supplémentaire (qui ne peut être guéri par magie ni régénéré) et augmente ses protections ☒ et ☒ d'un point, tant que le Manteau est porté.

Ce point de vie supplémentaire disparaît lorsque le sorcier reçoit sa première blessure au cours de la bataille. Ensuite, on place la carte face cachée et à partir de ce moment, le Manteau n'accorde plus de bonus à la protection ☒.

Si le socle porteur du Manteau de Mogo est détruit, ce dernier est perdu.